

# **PERANCANGAN APLIKASI LITERASI DAN EDUKASI RAMAH ANAK DENGAN METODE *DESIGN THINKING***

## **SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat guna mencapai gelar  
Sarjana dalam bidang ilmu Teknik Industri

Disusun oleh :

Nama : Natasya Chrisanta Hariandja  
NPM : 2017610117



**PROGRAM STUDI SARJANA TEKNIK INDUSTRI  
JURUSAN TEKNIK INDUSTRI  
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI  
UNIVERSITAS KATOLIK PARAHYANGAN  
BANDUNG  
2021**

**FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI  
UNIVERSITAS KATOLIK PARAHYANGAN  
BANDUNG**



Nama : Natasya Chrisanta Hariandja  
NPM : 2017610117  
Program Studi : Sarjana Teknik Industri  
Judul Skripsi : PERANCANGAN APLIKASI LITERASI DAN EDUKASI  
RAMAH ANAK DENGAN METODE *DESIGN THINKING*

**TANDA PERSETUJUAN SKRIPSI**

Bandung, September 2021  
**Ketua Program Studi Sarjana  
Teknik Industri**

(Dr. Ceicalia Tesavrita, S.T., M.T.)

**Pembimbing Tunggal**

(Yansen Theopilus, S.T., M.T.)

## PERNYATAAN TIDAK MENCONTEK ATAU MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini,  
Nama : Natasya Chrisanta Hariandja  
NPM : 2017610117

dengan ini menyatakan bahwa Skripsi dengan Judul:  
PERANCANGAN APLIKASI LITERASI DAN EDUKASI RAMAH ANAK DENGAN  
METODE *DESIGN THINKING*

adalah hasil pekerjaan saya dan seluruh ide, pendapat atau materi dari sumber lain telah dikutip dengan cara penulisan referensi yang sesuai.

Pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan jika pernyataan ini tidak sesuai dengan kenyataan, maka saya bersedia menanggung sanksi yang akan dikenakan kepada saya.

Bandung, 13 Agustus 2021



Natasya Chrisanta Hariandja  
NPM : 2017610117

## ABSTRAK

Laporan Bank Dunia No. 16369-IND dan studi *International Association for the Evaluation of Education Achievermen* menunjukkan bahwa tingkat literasi membaca anak Indonesia berada di tingkat yang terendah se-Asia Timur. Rendahnya literasi membaca di Indonesia disebabkan oleh beberapa faktor, salah satunya adalah kebiasaan membaca yang belum ditanamkan sejak usia dini. Rendahnya kebiasaan membaca masyarakat Indonesia mempengaruhi kualitas bangsa, sebab hal tersebut membuat masyarakat tidak bisa mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan informasi. Berdasarkan penelitian yang dilakukan, diketahui *gadget* memiliki daya tarik yang besar terhadap anak. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk merancang aplikasi untuk meningkatkan literasi membaca dan mengedukasi anak dengan metode *design thinking*.

Pada penelitian ini, terdapat lima tahap utama, yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Pada tahap *empathize*, dilakukan *explorative interview*, membuat *stakeholder map*, dan melakukan *peers-observing-peers*. Data kebutuhan yang didapat akan dilanjutkan ke tahap *define* dengan membuat *persona* dan mengubah daftar kebutuhan menjadi tantangan desain yang nyata menggunakan pertanyaan “*how might we...*”. Pada tahap *ideate*, dilakukan *brainstorming* ide solusi yang akan diseleksi menggunakan *2x2 matrix*. Ide terpilih dilanjutkan ke tahap *prototype*, yang terdiri dari *low-fidelity prototype* berupa sketsa ide pada kertas, untuk kemudian diubah menjadi *high-fidelity prototype* menggunakan *software* Figma. Setelah itu dilakukan pengujian terhadap *prototype* dengan metode *usability testing*, dengan mengukur nilai *usefulness*, *learnability*, *satisfaction*, *effectiveness*, dan *efficiency*.

Aplikasi yang dirancang berbentuk multimedia interaktif untuk anak yang berbasis gamifikasi. Fitur utama yang disediakan adalah fitur membaca yang interaktif, fitur pengujian pemahaman anak dalam bentuk *game* dan kuis yang berhubungan dengan teks cerita, serta *rewards & shop* untuk memotivasi anak dalam mengakses fitur membaca. Terdapat fitur tambah teman yang menghubungkan pengguna dengan pengguna lain guna menjawab salah satu kebutuhan anak, yaitu kebutuhan untuk berinteraksi dengan orang lain. Orang tua juga dapat mengamati perkembangan literasi anak melalui fitur panduan orang tua guna menjawab salah satu kebutuhan pengguna, yaitu keterbatasan waktu bersama orang tua. Hasil rancangan aplikasi dievaluasi berdasarkan aspek *usability* menggunakan *usability testing* dengan metode *USE Questionnaire* dan *Task Scenario*. Berdasarkan hasil pengujian dengan metode *usability testing*, didapatkan nilai *effectiveness* sebesar 94.35%, *efficiency* sebesar 95%, *usefulness* sebesar 6.5, *learnability* sebesar 6.34, serta *satisfaction* sebesar 5.79.

## **ABSTRACT**

*World Bank Report No. 16369-IND and a study by the International Association for the Evaluation of Education Achievermen show that the reading literacy level of Indonesian children is at the lowest level in East Asia. The low reading literacy in Indonesia is caused by several factors: reading habits that have not been instilled from an early age. The low reading habit of the Indonesian people affects the quality of the nation because it makes people unable to follow the development of science and information. Based on the research conducted, it is known that gadgets have a great appeal to children. Therefore, this study aims to design an application to improve reading literacy and educate children with the design thinking method.*

*There are five main stages in this study, namely empathize, define, ideate, prototype, and test. At the empathize stage, exploratory interviews were carried out, making stakeholder maps, and conducting peer-observing-peers. The data obtained will be continued to the stage of defining by creating a persona and turning the list of requirements into a real design challenge using the question "how may we...". In the ideate stage, brainstorming of solution ideas will be carried out using a 2x2 matrix. The selected idea is continued to the prototype stage, which consists of a low-fidelity prototype in the form of a sketch of the idea on paper, which is then converted into a high-fidelity prototype using the Figma software. After testing the prototype with the usability testing method, by measuring the value of usability, learning ability, satisfaction, effectiveness, and efficiency.*

*Applications designed for interactive multimedia for children based on gamification. The main features provided are interactive reading features, children's understanding test features in the form of games and quizzes related to story texts, as well as rewards & shops to motivate children to access reading features. There is an added feature that connects users with other users to answer one of the children's needs, namely the need to interact with other people. Parents can also observe the development of children's literacy through the parental guide feature to answer one of the user's needs, namely limited time with parents. The design work results based on usability aspects use usability testing with the USE Questionnaire and Task Scenario methods. Based on the results of testing using the usability testing method, the effectiveness value is 94.35%, efficiency is 95%, usefulness is 6.5, learnability is 6.34, and satisfaction is 5.79.*

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena hanya atas berkat dan penyertaanNya, penelitian skripsi berjudul “Perancangan Aplikasi Literasi dan Edukasi Ramah Anak” dapat diselesaikan. Semoga penelitian ini berguna bagi penelitian serupa, serta demi kemajuan literasi membaca anak-anak Indonesia.

Tidak lupa juga peneliti mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang baik secara sadar maupun tidak sadar mengambil peran dalam penelitian skripsi ini, baik secara langsung maupun tidak langsung.

1. Orang tua dan keluarga peneliti yang telah bekerja keras untuk mendukung pendidikan peneliti secara finansial dan menyertai tiap langkah peneliti dengan doa.
2. Bapak Yansen Theopilus, S.T., M.T. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan banyak pertimbangan dan masukan bagi peneliti dalam berbagai hal mengenai penelitian skripsi ini dengan baik.
3. Bapak Dr. Thedy Yogasara, S.T., M.EngSc. dan Bapak Daniel Siswanto, S.T., M.T. selaku penguji sidang proposal skripsi yang telah memberikan banyak masukan dan pertimbangan kepada peneliti.
4. Bapak Dr. Thedy Yogasara, S.T., M.EngSc. dan Ibu Loren Pratiwi, S.T., M.T. selaku penguji sidang skripsi yang telah memberikan banyak masukan dan pertimbangan kepada peneliti.
5. Marcelia Debby Juliani, Andre Alexander, Valeri Aurelia, Pranistya Vacella, Fathimah Syahrubanu, Sarah Rahmadina Dewi, Tiber Nababan, Vicky Rizky Noor, Mahardika Arjuna, dan Marceline Ajeng yang mewarnai masa perkuliahan peneliti dengan indah.
6. Mazalvar Rachmat, Johan Patrick Kendal, Leowandi, Jonathan Muliawan, Kenneth Aristhia, dan Timotius Michael Purwoko selaku saudara Kemas yang memberikan ribuan tawa.
7. Dhyani Paramita, Gerardus Aditya, Demetrius Nobel, dan Faustina Kenya selaku saudara Kesma yang memberikan ribuan senyum.

8. Seluruh responden dalam penelitian yang tidak dapat disebutkan satu per satu.
9. Pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah berkontribusi dalam penyelesaian skripsi ini.

Peneliti menyadari bahwa masih terdapat berbagai kekurangan dalam penelitian maupun penyusunan laporan skripsi ini. Maka dari itu, saran dan masukan sangat dibutuhkan agar dapat berguna bagi penelitian di kemudian hari. Akhir kata, peneliti mohon maaf atas segala kekurangan dalam laporan skripsi ini. Semoga penelitian ini dapat bermanfaat bagi tanah air. Terima kasih.

Jakarta, Agustus 2021

Natasya Chrisanta Hariandja

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK</b> .....	i
<b>ABSTRACT</b> .....	ii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	iii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	v
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	vii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	ix
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xi
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>I-1</b>
I.1 Latar Belakang Masalah .....	I-1
I.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah.....	I-4
I.3 Pembatasan Masalah dan Asumsi Penelitian .....	I-18
I.4 Tujuan Penelitian .....	I-19
I.5 Manfaat Penelitian .....	I-19
I.6 Metodologi Penelitian .....	I-19
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>II-1</b>
II.1 Literasi .....	II-1
II.2 <i>Design Thinking</i> .....	II-3
II.3 <i>Explorative Interview</i> .....	II-7
II.4 <i>Stakeholder Map</i> .....	II-7
II.5 <i>Peers-Observing-Peers</i> .....	II-8
II.6 Persona .....	II-9
II.7 <i>"How Might We..." Questions</i> .....	II-9
II.8 <i>Brainstorming</i> .....	II-10
II.9 <i>2x2 Matrix</i> .....	II-11
II.10 <i>Feedback Capture Grid</i> .....	II-11
II.11 <i>Usability Testing</i> .....	II-12
<b>BAB III PERANCANGAN DAN EVALUASI APLIKASI</b> .....	<b>III-1</b>
III.1 <i>Emphatize</i> .....	III-1
III.1.1 <i>Explorative Interview</i> .....	III-1
III.1.2 <i>Stakeholder Map</i> .....	III-10

III.1.3 <i>Peers-Observing-Peers</i> .....	III-14
III.1.4 Rekapitulasi Kebutuhan.....	III-16
III.2 <i>Define</i> .....	III-17
III.2.1 <i>Persona</i> .....	III-17
III.2.2 " <i>How Might We...</i> " <i>Questions</i> .....	III-19
III.3 <i>Ideate</i> .....	III-21
III.3.1 <i>Brainstorming</i> .....	III-21
III.3.2 <i>2x2 Matrix</i> .....	III-24
III.4 <i>Prototype</i> .....	III-26
III.4.1 <i>Low-Fidelity Prototype</i> .....	III-26
III.4.2 <i>High-Fidelity Prototype</i> .....	III-31
III.5 <i>Test</i> .....	III-45
III.5.1 <i>Usability Testing</i> .....	III-46
III.5.2 <i>Feedback Capture Grid</i> .....	III-55
<b>BAB IV ANALISIS</b> .....	<b>IV-1</b>
IV.1 Analisis Penentuan Rentang Usia Anak.....	IV-1
IV.2 Analisis Tahap <i>Empathize</i> .....	IV-2
IV.3 Analisis Tahap <i>Define</i> .....	IV-4
IV.4 Analisis Tahap <i>Ideate</i> .....	IV-6
IV.5 Analisis <i>Prototype</i> Aplikasi .....	IV-7
IV.6 Analisis Hasil Tahap <i>Test</i> .....	IV-9
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b> .....	<b>V-1</b>
V.1 Kesimpulan.....	V-1
V.2 Saran .....	V-2
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>LAMPIRAN</b>	
<b>RIWAYAT HIDUP PENULIS</b>	

## DAFTAR TABEL

Tabel I.1 Daftar Pertanyaan Wawancara Anak.....	I-6
Tabel I.2 Rekapitulasi Jawaban Wawancara Anak.....	I-7
Tabel I.3 Daftar Pertanyaan Wawancara Orang Tua.....	I-8
Tabel I.4 Rekapitulasi Jawaban Wawancara Orang Tua.....	I-9
Tabel I.5 Rekapitulasi Hasil Wawancara Guru Sekolah Dasar.....	I-11
Tabel III.1 Pertanyaan dan Jawaban Hasil <i>Explorative Interview</i> dengan Anak.....	III-3
Tabel III.2 Pertanyaan dan Jawaban Hasil <i>Explorative Interview</i> dengan Orang Tua.....	III-5
Tabel III.3 Pertanyaan dan Jawaban Hasil <i>Explorative Interview</i> dengan Guru.....	III-8
Tabel III.4 Rekapitulasi Kebutuhan Anak.....	III-16
Tabel III.5 Daftar Pertanyaan "How Might We...".....	III-19
Tabel III.6 Rencana Pengujian.....	III-46
Tabel III.7 <i>Task Scenario</i> dan Langkah Standar.....	III-47
Tabel III.8 Daftar Pertanyaan USE <i>Questionnaire</i> .....	III-48
Tabel III.9 Rekapitulasi Pengujian Kriteria <i>Effectiveness</i> .....	III-49
Tabel III.10 Perhitungan WPM.....	III-50
Tabel III.11 Rekapitulasi Pengujian Kriteria <i>Efficiency</i> .....	III-52
Tabel III.12 Rekapitulasi Pengujian Menggunakan USE.....	III-53

## DAFTAR GAMBAR

Gambar I.1 Korelasi Tingkat Literasi dengan Pengeluaran per Kapita .....	I-2
Gambar I.2 Korelasi Tingkat Literasi dengan Angka Harapan Hidup .....	I-3
Gambar I.3 Indeks Alibaca Indonesia per Tahun 2019.....	I-12
Gambar I.4 Tampilan Aplikasi Ipusnas .....	I-14
Gambar I.5 Tampilan Aplikasi <i>Let's Read</i> .....	I-16
Gambar I.6 <i>Flowchart</i> Metodologi Penelitian .....	I-20
Gambar III.1 <i>Use Case Diagram</i> Upaya Meningkatkan Literasi Membaca Anak .....	III-11
Gambar III.2 <i>Stakeholder Map</i> .....	III-13
Gambar III.3 Hasil <i>Peers-Observing-Peers</i> .....	III-15
Gambar III.4 Persona-1.....	III-18
Gambar III.5 Pengelompokan Pertanyaan " <i>How Might We...</i> " .....	III-20
Gambar III.6 Ide Solusi <i>Brainstorming</i> .....	III-23
Gambar III.7 <i>2x2 Matrix</i> .....	III-25
Gambar III.8 Sketsa Desainer Pertama .....	III-27
Gambar III.9 Sketsa Desainer Pertama (2).....	III-28
Gambar III.10 Sketsa Desainer Kedua .....	III-29
Gambar III.11 Sketsa Desainer Ketiga .....	III-30
Gambar III.12 <i>Low-Fidelity Prototype</i> (1) .....	III-31
Gambar III.13 <i>Low-Fidelity Prototype</i> (2) .....	III-32
Gambar III.14 <i>Hierarchical Task Analysis</i> .....	III-34
Gambar III.15 Halaman <i>Sign In</i> .....	III-35
Gambar III.16 Halaman Video Pengantar .....	III-36
Gambar III.17 Fitur untuk Pindah Ruang dan Halaman Utama .....	III-37
Gambar III.18 Halaman Peta dan Mal.....	III-38
Gambar III.19 Halaman <i>Wardrobe</i> dan Daftar Teman .....	III-39
Gambar III.20 Halaman Kotak Pesan.....	III-40

Gambar III.21 Halaman Pengaturan dan Fitur Teks Persuasif .....	III-41
Gambar III.22 Halaman Jelajahi .....	III-42
Gambar III.23 Fitur Kategori dan Halaman <i>Stage</i> .....	III-43
Gambar III.24 Halaman Teks Cerita .....	III-44
Gambar III.25 Halaman Kuis 1 dan Kuis 2 .....	III-45
Gambar III.26 Halaman <i>Rewards</i> .....	III-46
Gambar III.27 Halaman Panduan Orang Tua .....	III-47
Gambar III.28 <i>Feedback Capture Grid</i> .....	III-58
Gambar III.29 Hasil Pengaturan Setelah Perbaikan .....	III-59

## DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A PERSONA-2

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

Pada bab ini dibahas mengenai dasar dan alasan penelitian perancangan aplikasi literasi dan edukasi ramah anak dengan metode *design thinking*. Berdasarkan latar belakang masalah yang ada, dibahas juga identifikasi dan perumusan masalah, pembatasan masalah dan asumsi penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, serta sistematika penulisan.

### **I.1 Latar Belakang Masalah**

Literasi adalah kemampuan membaca dan menulis, sedangkan orang yang mampu keduanya disebut literat (Grabe & Kaplan, 1992). Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2016), literasi memiliki tiga arti, pertama adalah kemampuan menulis dan membaca. Arti yang kedua mengartikan literasi sebagai pengetahuan atau keterampilan dalam bidang atau aktivitas tertentu. Arti yang ketiga, literasi merupakan kemampuan individu dalam mengolah informasi dan pengetahuan untuk kecakapan hidup.

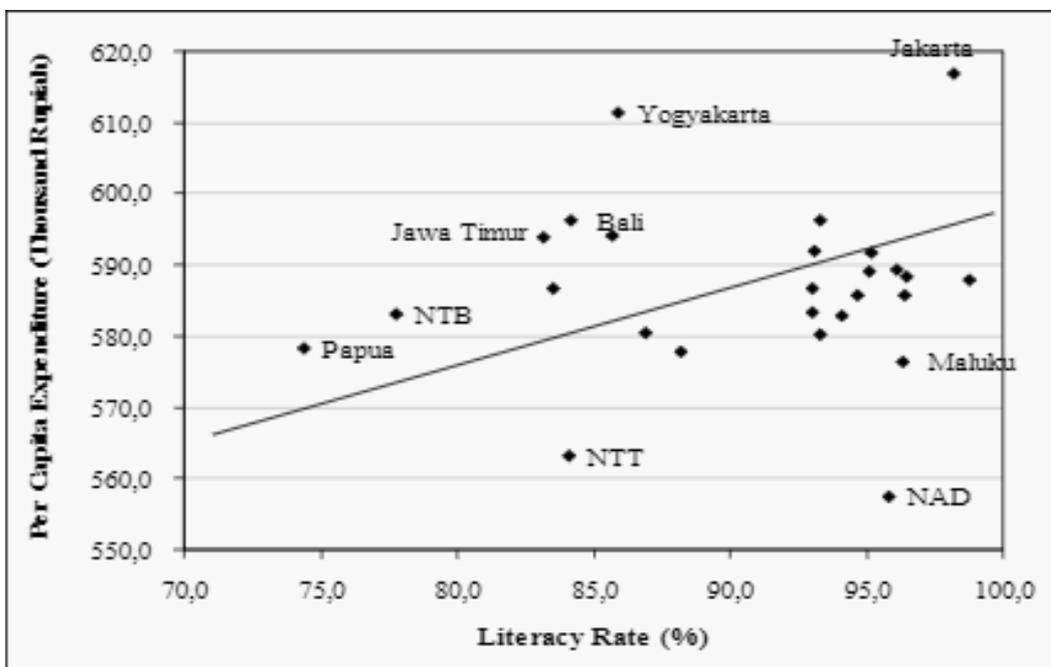
Terdapat beberapa jenis literasi berdasarkan konsep literasi dasar yang digunakan di Indonesia (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017), yaitu literasi baca tulis, literasi numerasi, literasi sains, literasi finansial, literasi digital, literasi budaya dan kewargaan. Literasi baca dan tulis adalah kemampuan untuk memahami isi teks tertulis, baik secara tersirat maupun secara tersurat, serta menggunakannya untuk mengembangkan pengetahuan dan potensi diri. Berdasarkan penjelasan tersebut, guna membuat masyarakat yang literat, salah satu kemampuan yang harus dimiliki oleh masyarakat adalah kemampuan membaca.

Berdasarkan riset berjudul *World's Most Literate Nations Ranked*, Indonesia dinyatakan berada pada peringkat ke-60 dari 61 negara mengenai tingkat membaca (Central Connecticut State University, 2021). Selain itu, tingkat membaca masyarakat Indonesia tercatat di indeks nasional hanya sebesar 0,01. Sedangkan di negara-negara maju rata-rata indeks tingkat membaca berada di antara 0,45 hingga 0,62 (Admin Dap, 2018). Indeks tingkat membaca masyarakat

Indonesia berdasarkan hasil survei United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization (UNESCO) pada 2011, hanya 0,001 persen. Bahkan menurut International Education Achievement, kemampuan membaca siswa Indonesia yang duduk di bangku Sekolah Dasar berada pada urutan 38 dari 39 negara peserta studi (Frey, 2018).

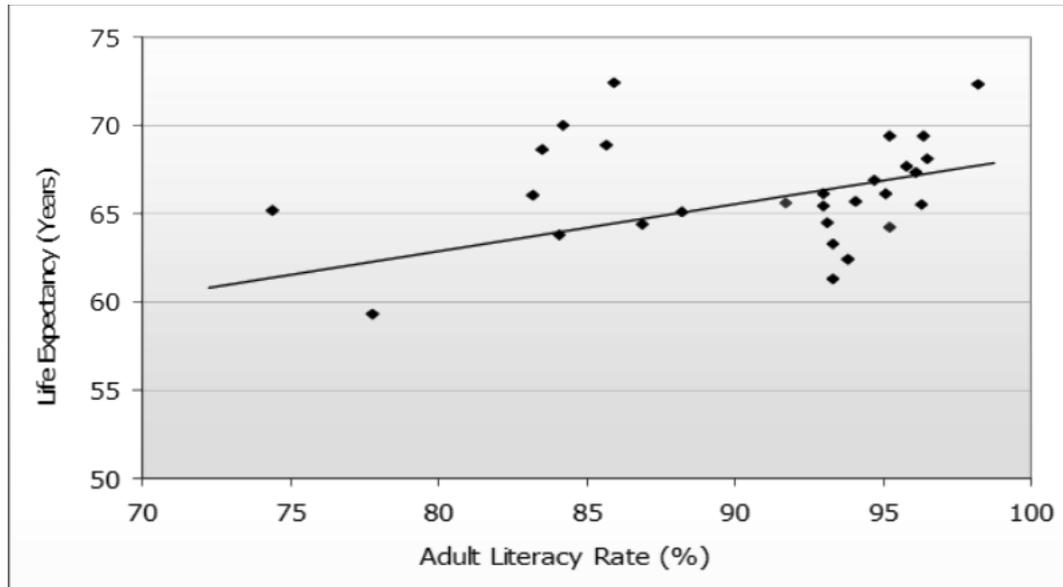
Data-data tersebut merupakan bukti nyata bahwa kebiasaan membaca masyarakat Indonesia masih tergolong rendah dan tertinggal jika dibandingkan dengan negara-negara lain. Padahal, rendahnya tingkat membaca di Indonesia menyebabkan kualitas dan mutu pendidikan stagnan atau berjalan di tempat dan bahkan cenderung mundur (Admin Dap, 2018). Jika kondisi ini dibiarkan berlangsung dan tidak diantisipasi segera, maka akan berdampak pada penurunan mutu dan kualitas sumber daya manusia (SDM) Indonesia.

Data lintas provinsi antar provinsi tahun 2002 menunjukkan bahwa tingkat literasi membaca memiliki korelasi positif dengan status ekonomi masyarakat yang diukur dengan pengeluaran per kapita. Korelasi tersebut dapat dilihat pada Gambar I.1.



Gambar I.1 Korelasi Tingkat Literasi dengan Pengeluaran per Kapita  
(Sumber: <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000146011>)

Selain berkorelasi dengan status ekonomi, peningkatan angka literasi membaca pada orang dewasa juga berdampak signifikan terhadap peningkatan angka harapan hidup. Korelasi tersebut dapat dilihat pada Gambar I.2.



Gambar I.2 Korelasi Tingkat Literasi dengan Angka Harapan Hidup  
(Sumber: <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000146011>)

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Dosen Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Medan (Zati, 2018), rendahnya literasi membaca di Indonesia disebabkan oleh beberapa faktor, salah satunya adalah kebiasaan membaca yang belum ditanamkan sejak usia dini. Orang tua yang seharusnya dijadikan panutan oleh anak yang tidak memberikan contoh atau mengajarkan anak untuk membaca menjadi salah satu faktor penyebab rendahnya literasi membaca. Kemampuan literasi membaca menjadi dasar untuk tujuan yang lebih luas, yakni membentuk generasi yang mampu berpikir kritis dalam menyikapi informasi. Sehingga penting sekali untuk membenahi permasalahan rendahnya tingkat literasi membaca di Indonesia dimulai dari usia dini untuk membentuk generasi yang lebih baik.

Rendahnya kebiasaan membaca masyarakat Indonesia sangat mempengaruhi kualitas bangsa, sebab rendahnya kebiasaan membaca membuat masyarakat tidak bisa mengetahui dan mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan informasi di dunia (Sularso, 2011). Hal tersebut pada akhirnya akan berdampak pada ketertinggalan bangsa Indonesia. Maka dari itu, untuk

mengejar kemajuan yang telah dicapai oleh negara lain, kebudayaan negara lain dalam menumbuhkan tingkat literasi membaca sejak dini perlu ditiru dan diterapkan pada masyarakat Indonesia, terutama pada tunas-tunas muda bangsa yang kelak akan mewarisi negeri ini.

## **I.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah**

Berdasarkan riset berjudul *World's Most Literate Nations Ranked (2021)* yang dilakukan oleh Central Connecticut State University pada Maret 2016 lalu, Indonesia dinyatakan berada pada peringkat ke-60 dari 61 negara mengenai tingkat membaca. Peringkat pertama diduduki oleh Finlandia dengan tingkat literasi hampir mencapai 100%, sedangkan di peringkat ke-59 sebelum Indonesia diduduki oleh Thailand. Tingkat membaca masyarakat Indonesia tercatat di indeks nasional hanya sebesar 0,01. Sedangkan di negara-negara maju rata-rata indeks tingkat membaca berada di antara 0,45 hingga 0,62 (Admin Dap, 2018). Indeks tingkat membaca masyarakat Indonesia berdasarkan hasil survei United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization (UNESCO) pada 2011, hanya 0,001 persen. Hal tersebut berarti dari 1000 penduduk hanya ada satu orang yang mau membaca buku secara serius. Berdasarkan kondisi tersebut, Indonesia berada pada posisi 124 dari 187 negara dalam penilaian Indeks Pembangunan Manusia (IPM). Sedangkan menurut International Education Achievement (IEA), kemampuan membaca siswa Indonesia yang duduk di bangku Sekolah Dasar berada pada urutan 38 dari 39 negara peserta studi (Frey, 2018). Hal tersebut menggambarkan bahwa Indonesia mengalami ketertinggalan dalam literasi baca dibandingkan negara-negara lain.

Kegiatan membaca dianggap sangat penting dalam meningkatkan wawasan, pengetahuan, dan kualitas seseorang (D. Kurnia, 2017). Oleh karena itu, Wakil Gubernur Jawa Timur, Saifullah Yusuf mengajak warganya terus meningkatkan minat membaca. Beliau mengakui, mengajak masyarakat membaca di era kemajuan teknologi saat bukan lah hal yang mudah. Masyarakat lebih menyukai bermain *gadget* seperti handphone dibandingkan membaca buku. Padahal, menurut data lintas provinsi antar provinsi tahun 2002 (UNESCO, 2005), tingkat literasi baca memiliki korelasi positif dengan status ekonomi masyarakat yang diukur dengan pengeluaran per kapita. Selain itu, peningkatan angka literasi baca pada orang dewasa juga berdampak signifikan terhadap peningkatan angka

harapan hidup. Semakin tinggi angka literasinya, semakin tinggi juga status ekonomi masyarakat dan angka harapan hidupnya.

Menurut Tunggul Harwanto, seorang pendiri Yayasan Rumah Literasi Indonesia terdapat empat penyebab rendahnya tingkat literasi membaca di Indonesia (Andriani, 2020). Penyebab pertama adalah keterlibatan atau dukungan keluarga dalam membangun budaya membaca di tempat tinggal mereka, sehingga anak-anak tidak terbiasa membaca buku untuk mendapatkan informasi. Penyebab kedua, kurang meratanya akses buku yang berkualitas. Tidak semua anak memiliki kesempatan untuk mendapatkan buku bacaan yang beragam. Penyebab ketiga, budaya literasi tidak selalu mengenai tata kelola buku di perpustakaan, dalam hal ini partisipasi masyarakat untuk meningkatkan ekosistem literasi yang produktif bagi anak-anak masih kurang. Penyebab keempat, berasal dari pemerintah yang dinilai belum mampu mengembangkan program literasi berbasis gerakan. Walaupun ada selama ini program tersebut hanya dianggap seremonial yang cenderung mengarah ke sesuatu yang artifisial.

Menurut Menteri Keuangan, Sri Mulyani (Umah, 2019), dalam menghadapi permasalahan ini buku-buku yang tersedia mungkin harus diperkaya. Dalam hal ini variasi buku harus diperbanyak, sehingga anak-anak punya pilihan. Menurut beliau aplikasi yang ada pada *gadget* juga perlu dikembangkan kontennya agar lebih edukatif dan menarik bagi anak-anak.

Menurut seorang dokter dan pakar perkembangan anak, Susan R. Johnson (Amelia, 2016), kegiatan membaca sebaiknya diajarkan secara formal ketika anak sudah siap baik secara fisik maupun secara neurologis (perkembangan saraf otak anak sudah matang) yang biasanya terjadi saat anak berusia 7 tahun. Negara dengan sistem pendidikan terbaik di dunia seperti Finlandia pun baru memulai pendidikan formal seperti membaca dan menulis di usia 7 tahun. Namun, menurut seorang profesor pendidikan literasi dari University of Saskatchewan, Bev Brenna (Ramadhini, 2019), tidak ada usia spesifik anak harus mulai belajar membaca. Beliau menyatakan bahwa otak manusia tidak secara alami terprogram untuk membaca, berbeda dari mendengar dan berbicara. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Department of Education and Early Childhood Development dan the Melbourne Institute of Applied Economic and Social Research (Department of Education and Early Childhood Development, 2012), menunjukkan bahwa ada peran penting orang tua dalam perkembangan dan

prestasi pendidikan anak-anaknya. Orang tua yang membacakan buku untuk anak-anak meningkatkan kemampuan membaca anak dan keterampilan kognitif lainnya setidaknya hingga usia 10-11 tahun. Hal tersebut adalah intervensi awal kehidupan yang dapat bermanfaat seumur hidup anak. Sedangkan, menurut Direktur Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Harris Iskandar (Pengelola Siaran Pers, 2019), kompetensi calistung (penguasaan membaca, menulis, dan berhitung) baru diajarkan secara formal saat peserta didik berada di jenjang sekolah dasar. Berdasarkan Peraturan Kemendikbud Nomor 44 Tahun 2019 (Sembiring, 2020), syarat minimal usia untuk masuk sekolah dasar adalah 7 tahun, paling rendah 6 tahun pada 1 Juli tahun berjalan.

Untuk memperkuat pernyataan tersebut, dilakukan pencarian data dengan melakukan wawancara kepada anak-anak. Wawancara ini dilakukan untuk mengetahui urgensi tingkat literasi membaca masyarakat Indonesia khususnya pada usia anak. Selain itu, wawancara ini juga bertujuan untuk mengetahui faktor penyebab permasalahan tersebut terjadi. Berikut merupakan daftar pertanyaan yang diajukan pada proses wawancara.

Tabel I.1 Daftar Pertanyaan Wawancara Anak

No.	Pertanyaan
1	Berapakah usia Anda?
2	Apakah hobi Anda?
3	Pilihlah aktivitas yang lebih Anda sukai: membaca atau bermain <i>gadget</i>
4	Jika lebih menyukai bermain <i>gadget</i> , apakah alasan Anda lebih menyukai aktivitas tersebut dibandingkan membaca?
5	Jika lebih menyukai bermain <i>gadget</i> , apa alasan Anda tidak menyukai kegiatan membaca?

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan, diperoleh sebanyak 7 narasumber yang terdiri dari 3 anak yang duduk di bangku sekolah dasar (SD) dan 4 anak yang duduk di bangku sekolah menengah pertama (SMP). Sesuai dengan pertanyaan pada Tabel I.1, pertanyaan yang diberikan dalam wawancara adalah terkait hobi dan alasan ketertarikan anak, terutama pada kegiatan membaca dan bermain *gadget*. Jawaban dari setiap pertanyaan pada wawancara dikelompokkan ke dalam *group* yang dapat dilihat pada Tabel I.2.

Tabel I.2 Rekapitulasi Jawaban Wawancara Anak

No.	Pertanyaan	Jawaban	Jumlah Responden
1	Berapakah usia Anda?	9 tahun	1
		10 tahun	1
		11 tahun	2
		13 tahun	3
2	Apakah hobi Anda?	Membaca	0
		Bermain Social Media	5
		Bermain Game	6
		Aktivitas Seni	2
		Aktivitas Fisik	4
3	Pilihlah aktivitas yang lebih Anda sukai: membaca atau bermain <i>gadget</i>	Membaca	0
		Bermain <i>Gadget</i>	7
4	Jika lebih menyukai bermain <i>gadget</i> , apakah alasan Anda lebih menyukai aktivitas tersebut dibandingkan membaca?	<i>Gadget</i> lebih interaktif	7
		Terdapat <i>game</i> yang seru/menantang	7
		Lebih mudah mengakses aplikasi/ <i>game</i> baru pada <i>gadget</i> dibandingkan dengan mengakses bacaan baru	6
		Terdapat fitur untuk bersosialisasi pada <i>gadget</i> (media sosial)	4
		Karena memiliki akses penuh terhadap <i>gadget</i>	6
5	Jika lebih menyukai bermain <i>gadget</i> , apa alasan Anda tidak menyukai kegiatan membaca?	Minimnya akses terhadap buku bacaan baru	5
		<i>Image</i> dari buku di mata anak-anak membosankan	7
		Tidak interaktif (tidak ada audio, hanya kegiatan 1 arah)	5
		Tidak menantang	4

Berdasarkan hasil wawancara yang dapat dilihat pada Tabel I.2 didapatkan bahwa 7 dari 7 narasumber yang merupakan anak-anak berusia 9-13

tahun, tidak memiliki ketertarikan yang tinggi dalam membaca. Hal tersebut dibuktikan dari daftar hobi yang dimiliki oleh narasumber sama sekali tidak ada yang menyatakan memiliki hobi membaca. Selain itu, dapat diketahui bahwa seluruh narasumber lebih tertarik untuk bermain *gadget* dibandingkan dengan membaca. Hal tersebut didukung dengan alasan bahwa *gadget* lebih interaktif dibandingkan buku, terdapat *game* yang seru dan menantang, terdapat media sosial yang mengizinkan narasumber untuk bersosialisasi. Selain itu, 6 dari 7 narasumber memiliki akses penuh terhadap *gadget*, dalam hal ini berarti narasumber memiliki *gadget* miliknya sendiri. 6 narasumber juga menyatakan bahwa akses terhadap aplikasi/*game* terbaru pada *gadget* lebih mudah dibandingkan dengan buku bacaan baru. Bahkan terdapat beberapa alasan yang membuat narasumber tidak menyukai kegiatan membaca, yaitu minimnya akses terhadap buku bacaan baru, *image* dari buku di mata anak-anak yang membosankan, dan juga pernyataan bahwa buku tidak interaktif dan menantang seperti *gadget* yang memiliki audio dan memungkinkan narasumber berinteraksi 2 arah.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan terhadap tujuh anak yang telah diwawancarai sebelumnya, dilakukan wawancara terhadap orang tua dari ketujuh anak tersebut. Wawancara ini dilakukan untuk mengetahui faktor penyebab permasalahan krisis literasi baca di usia anak terjadi di lingkungan keluarga. Daftar pertanyaan yang diajukan pada proses wawancara dapat dilihat pada Tabel I.3.

Tabel I.3 Daftar Pertanyaan Wawancara Orang Tua

No.	Pertanyaan
1	Apakah kedua orang tua anak bekerja?
2	Siapa yang mengasuh anak sehari-hari?
3	Seberapa sering orang tua membacakan buku pada anak dalam satu tahun terakhir?
4	Apakah orang tua rutin memberikan akses terhadap buku baru kepada anak?
5	Jika tidak, mengapa?

Sesuai dengan pertanyaan pada Tabel I.3, pertanyaan yang diberikan dalam wawancara adalah terkait hubungan anak dengan orang tua, terutama dalam kegiatan membaca. Jawaban dari setiap pertanyaan pada wawancara dikelompokkan ke dalam group yang dapat dilihat pada Tabel I.4.

Tabel I.4 Rekapitulasi Jawaban Wawancara Orang Tua

No.	Pertanyaan	Jawaban	Jumlah Responden
1	Apakah kedua orang tua anak bekerja?	Ya	5
		Hanya salah satu	2
2	Siapa yang mengasuh anak sehari-hari?	Ayah/Ibu	2
2	Siapa yang mengasuh anak sehari-hari?	Nenek/Kakek/Paman/Tante	1
		Asisten rumah tangga	4
3	Seberapa sering orang tua membacakan buku pada anak dalam satu tahun terakhir?	1-2 kali dalam satu bulan	1
		Tidak Pernah	6
4	Apakah orang tua rutin memberikan akses terhadap buku baru kepada anak?	Ya	0
		Tidak	7
5	Jika tidak, mengapa?	Harga buku yang relatif mahal	4
		Kesibukan orang tua	5
		Tidak menyadari pentingnya menumbuhkan tingkat literasi membaca anak di lingkungan keluarga	4
		Lebih memfokuskan pengembangan anak di bidang lain	3

Berdasarkan hasil wawancara yang dapat dilihat pada Tabel I.4 didapatkan bahwa sebagian besar anak memiliki orang tua yang keduanya sama-sama memiliki kesibukan bekerja. Sedangkan sang anak sehari-hari diasuh oleh asisten rumah tangga, hanya sebagian kecil yang diasuh oleh ayah atau ibu maupun dengan nenek, kakek, paman, atau tante. Hal tersebut membuat waktu kedua orang tua untuk mendidik anak tersita habis, sehingga kedua orang tua merasa tidak memiliki waktu yang cukup untuk membimbing anak dalam membaca. Hal tersebut dibuktikan dengan frekuensi orang tua membacakan buku kepada anak yang tergolong sangat rendah. Dari hasil wawancara dapat diketahui bahwa sebagian besar dari narasumber menyatakan tidak pernah membacakan

buku pada anak dalam satu tahun terakhir. Selain itu, diketahui juga bahwa seluruh narasumber tidak memiliki kebiasaan untuk memberikan buku bacaan baru untuk anak yang disebabkan oleh kesibukan orang tua yang diakibatkan oleh pekerjaan, harga buku yang relatif mahal, karena memiliki tujuan untuk mengembangkan kemampuan anak di bidang lain, dan bahkan banyak orang tua yang tidak menyadari pentingnya menumbuhkan tingkat literasi membaca anak di lingkungan keluarga. Narasumber mengatakan alasannya tidak menyadari pentingnya menumbuhkan literasi di bidang keluarga adalah karena menganggap sang anak telah mendapat cukup ilmu di sekolah.

Padahal menurut hasil studi Programme for International Student Assessment (PISA) dari Organisasi Kerja Sama dan Pembangunan Ekonomi (OECD), terdapat korelasi yang kuat antara orang tua yang memberikan cerita-cerita dengan kebiasaan membaca pada anak di usia dini dan kemampuan membaca anak di usia 15 (Literasi Nusantara, 2020). Selain itu, membaca untuk anak-anak usia 4-5 tahun setiap hari memiliki efek positif yang signifikan pada keterampilan membaca dan keterampilan kognitif anak di kemudian hari (Department of Education and Early Childhood Development, 2012). Membaca untuk anak-anak 3-5 hari per minggu memiliki efek yang sama pada keterampilan membaca anak usia 4-5 tahun, seakan-akan anak tersebut menjadi enam bulan lebih tua dibandingkan jika hanya membaca sebanyak 2 hari atau kurang. Bahkan membaca untuk anak-anak usia 6-7 tahun hari per minggu memiliki efek yang sama dengan hampir 12 bulan lebih tua.

Nurhadi Saputra (Widyanuratikah, 2019), seorang kepala Bidang Pengembangan Perpustakaan Umum dan Khusus Perpustakaan Nasional, mengatakan yang mengakibatkan permasalahan dunia literasi di Indonesia adalah buku dan ilmu pengetahuan yang kurang merata. Menurutnya, kesenjangan wilayah, geografis dan sosial sangat mempengaruhi pertumbuhan minat baca masyarakat. Hal tersebut dibuktikan dari akses buku yang tidak merata. Persebaran buku 85 persen hanya berada di Pulau Jawa.

Wawancara tidak hanya dilakukan kepada pihak anak dan orang tua saja, selanjutnya dilakukan wawancara terhadap dua guru sekolah dasar. Kedua guru tersebut mengajar di sekolah dasar yang berada di Pulau Jawa. Wawancara ini dilakukan untuk mengetahui faktor penyebab permasalahan krisis literasi baca di usia anak yang duduk di bangku sekolah dasar. Daftar pertanyaan dan rekapitulasi

jawaban narasumber yang didapat dari proses wawancara dapat dilihat pada Tabel 5.

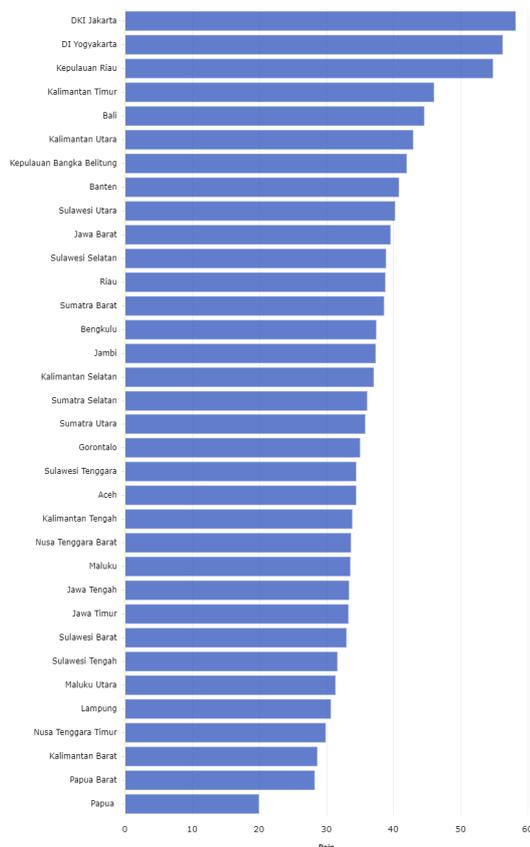
Tabel 1.5 Rekapitulasi Hasil Wawancara Guru Sekolah Dasar

No.	Pertanyaan	Jawaban	
		Guru-1	Guru-2
1	Apakah sekolah secara rutin memperbaharui koleksi buku-buku di perpustakaan? Jika ya, seberapa sering?	Ya. Satu tahun sampai satu semester sekali.	Ya. Satu semester sekali.
2	Apakah sekolah menerapkan kegiatan 15 menit membaca Gerakan Literasi Sekolah (GLS)?	Ya	Ya
3	Menurut pengamatan Anda, apakah seluruh siswa menaati kegiatan 15 menit membaca sebelum kegiatan pembelajaran dimulai?	Tidak semua. Hanya beberapa saja. Bahkan terkadang ada siswa yang tidak membawa buku bacaan.	Tidak semua. Ada yang hanya sekedar membuka buku, namun tidak benar-benar membacanya, ada yang curi-curi kesempatan untuk berbicara dengan teman sebelahnya, dan bahkan ada yang tertidur.
4	Jika tidak, mengapa siswa tidak menaati kegiatan 15 menit membaca sebelum kegiatan pembelajaran dimulai?	Siswa terlihat tidak berminat dengan buku yang dibawanya. Bahkan ada siswa yang cenderung membawa buku yang sama setiap harinya, hanya sebagai formalitas.	Terdapat siswa yang tidak bisa diam untuk membaca. Minat mahasiswa bukan ke arah sana sehingga cenderung bosan dan tidak tertarik.

Berdasarkan proses wawancara yang dilakukan kepada dua guru sekolah dasar di Pulau Jawa tersebut didapat beberapa kesimpulan, yang pertama yaitu akses buku di perpustakaan sekolah tidak mengalami kendala, dapat dilihat dari sekolah yang rutin memperbarui koleksi buku perpustakaan setiap satu tahun hingga satu semester sekali. Selain itu, sekolah juga turut mematuhi program Gerakan Literasi Sekolah (GLS) yang dirancang oleh pemerintah, salah satunya dengan menerapkan kegiatan 15 menit membaca buku nonteks pelajaran sebelum kegiatan pembelajaran dimulai setiap harinya. Namun pada kenyataannya, menurut narasumber, tidak seluruh siswa benar-benar menaati kegiatan 15 menit membaca tersebut. Berdasarkan hasil pengamatan guru yang merupakan narasumber tersebut, alasan siswa tidak menaati kegiatan tersebut karena siswa

tidak berminat dengan buku yang dibawanya. Bahkan menurut narasumber, beberapa siswa memang tidak berminat dalam kegiatan membaca sehingga cenderung bosan, tidak tertarik, dan hanya secara formalitas berperilaku seakan-akan mengikuti kegiatan tersebut tanpa benar-benar membaca.

Kementerian Pendidikan dan Budaya (Kemendikbud) menyusun Indeks Aktivitas Literasi Membaca atau yang biasa disebut dengan Alibaca (Pusparisa, 2020). Kategori Indeks Alibaca terbagi atas lima kategori, dimulai dari sangat rendah (0-20,00), rendah (20,01-40,00), sedang (40,01-60,00), tinggi (60,01-80,00), hingga sangat tinggi (80,01-100). Berdasarkan indeks Alibaca seperti yang dapat dilihat pada Gambar I.3, menunjukkan, hanya sembilan provinsi yang masuk dalam kategori sedang, 24 provinsi dalam kategori rendah, dan satu provinsi dalam kategori sangat rendah. Tidak terdapat satu provinsi pun yang masuk dalam kategori tinggi dan sangat tinggi. Sedangkan untuk angka rata-rata indeks Alibaca nasional berada di titik 37,32% yang masih tergolong rendah.



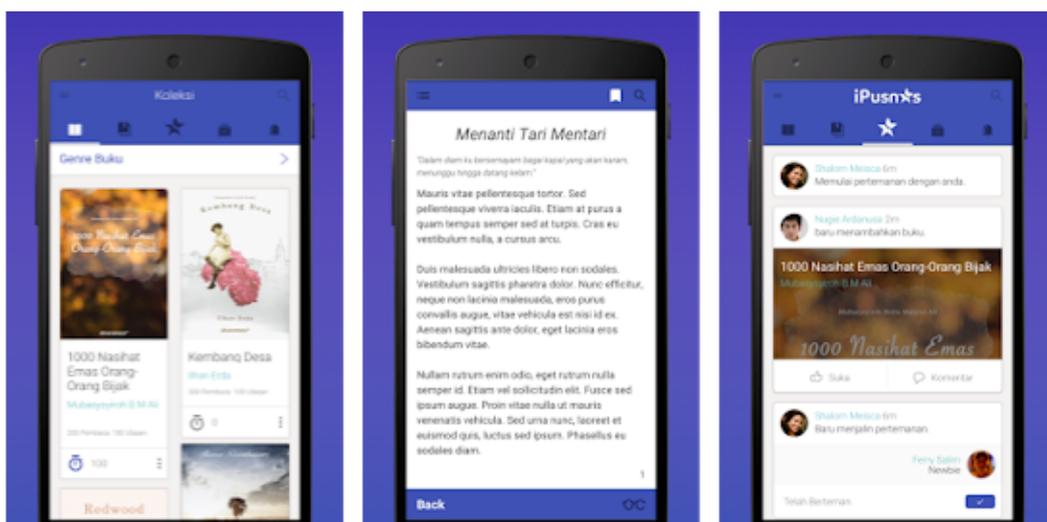
Gambar I.3 Indeks Alibaca Indonesia per Tahun 2019  
(Sumber: <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2020/02/27/tingkat-literasi-indonesia-masih-rendah>)

Selanjutnya dilakukan pencarian data untuk mengetahui solusi apa saja yang telah diupayakan untuk menanggulangi permasalahan rendahnya tingkat literasi membaca di Indonesia. Ditemukan dari BDK Jakarta (Mahbudin, 2020), beberapa upaya yang sudah dilakukan oleh pemerintah untuk membangun budaya literasi bangsa dengan menerbitkan delapan payung hukum, diantaranya mengenai perpustakaan, gerakan literasi nasional, tentang petunjuk teknis bantuan operasional sekolah, dan hal-hal serupa. Salah satu bentuk konkretnya adalah dengan mewajibkan sekolah untuk mengadakan kegiatan membaca buku nonteks pelajaran selama 15 menit sebelum pembelajaran dimulai. Pemerintah juga berkontribusi meningkatkan kegemaran membaca di tingkat keluarga dengan memfasilitasi buku murah dan berkualitas dengan secara bertahap membeli hak cipta penulis buku teks pelajaran dari mulai tingkat SD sampai tingkat SLTA, dan kemudian mengunggah *soft file* buku tersebut di website kemendikbud. Akan tetapi, upaya tersebut hanya sebatas pada buku-buku teks pelajaran. Padahal, buku-buku nonteks pelajaran lah yang paling dibutuhkan untuk membangun budaya baca masyarakat, khususnya bagi anak-anak usia dini yang membutuhkan hiburan.

Selain gerakan literasi sekolah berupa kegiatan 15 menit membaca buku, pemerintah juga menetapkan beberapa pedoman yang perlu dilakukan oleh orang tua dalam lingkungan keluarga untuk meningkatkan tingkat literasi anak. Ditafsir dari buku Menumbuhkan Minat Baca Anak yang diciptakan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (2019), terdapat beberapa cara efektif membuat anak gemar membaca, yaitu menyediakan banyak bahan bacaan, memberikan contoh pada anak dengan meluangkan waktu untuk membaca setiap hari, membacakan buku terhadap anak setiap harinya, menambah intensitas komunikasi dengan anak dan menceritakan hasil bacaannya, melibatkan anak ketika orang tua hendak membeli buku, mengajak anak untuk mengunjungi perpustakaan umum atau perpustakaan keliling satu atau dua minggu sekali, dan membolehkan anak memilih buku yang disenangi untuk dibacakan orang tua. Namun, berdasarkan wawancara yang telah dilakukan kepada pihak orang tua seperti yang bisa dilihat pada Tabel I.4, sebagian besar orang tua memiliki kesibukan pekerjaan sehingga tidak memiliki waktu untuk melaksanakan himbuan pemerintah untuk mendampingi anak dalam membaca.

Ditemukan juga beberapa upaya yang sudah dilakukan oleh Perpustakaan, yaitu upaya untuk meningkatkan pemerataan buku. Nurhadi Saputra, Kepala Bidang Pengembangan Perpustakaan Umum dan Khusus Perpustakaan Nasional (Widyanuratikah, 2019), mengatakan bahwa Perpustakaan telah secara rutin memberikan bantuan dalam berbagai bentuk, yaitu mobil perpustakaan keliling, motor perpustakaan keliling, dan melengkapi koleksi buku. Selain itu, perpustakaan juga menciptakan aplikasi untuk akses terhadap koleksi buku digital yang bisa diakses di seluruh Indonesia. Aplikasi tersebut bernama Ipusnas.

Ipusnas merupakan aplikasi yang diciptakan pada tahun 2016. Aplikasi ini berperan sebagai perpustakaan digital berbasis sosial media yang telah diunduh lebih dari satu juta kali di Google Playstore. Terdapat fitur untuk membagikan *review* buku, memberikan rekomendasi kepada pengguna lain, dan berhubungan dengan pengguna lainnya. Ebook yang terdapat dalam ipusnas juga terlindungi dari pengandaan oleh pemustaka yang tidak bertanggung jawab karena seluruh ebook tidak bisa di-*capture*. Namun ipusnas masih memiliki beberapa kekurangan, yaitu koleksi yang kurang lengkap dan juga terdapat durasi peminjaman buku yang relatif singkat (3 hari). Durasi peminjaman buku yang relatif singkat kurang sesuai dengan masyarakat Indonesia yang tingkat literasi membacanya masih tergolong rendah. Adapun tampilan dari aplikasi ipusnas dapat dilihat pada Gambar 1.4.



Gambar 1.4 Tampilan Aplikasi Ipusnas

(Sumber:

<https://play.google.com/store/apps/details?id=mam.reader.ipusnas&hl=en&gl=US>)

Selain upaya yang dilakukan oleh pihak pemerintah, terdapat beberapa temuan yang berasal dari masyarakat itu sendiri. Salah satunya adalah *platform* penyedia buku digital untuk anak berbentuk website, yaitu Room to Read. *Platform* Room to Read menyediakan buku anak secara gratis dalam berbagai bahasa, salah satunya dalam bahasa Indonesia. Terdapat fitur membaca nyaring (audio) dan juga video. Namun, karena berbasis *website*, *platform* ini membutuhkan akses internet yang stabil selama penggunaannya. Selain itu, karena *platform* Room to Read berbentuk *website*, maka butuh pengawasan orang tua lebih dalam penggunaannya, untuk menghindari anak mengakses *website* lain yang tidak diharapkan, baik disengaja maupun tidak disengaja. Pada *website* Room to Read juga belum tersedia fitur kegiatan interaktif yang ditawarkan untuk penggunanya.

Selanjutnya terdapat *platform* penyedia buku digital untuk anak lainnya, yaitu Bacapibo. Platform ini berbentuk *website* dan menyediakan pilihan buku anak dari yang gratis hingga berbayar. Terdapat buku yang memiliki visual yang menarik, namun berbeda dari Room to Read, platform ini belum menyediakan video dan audio dalam bukunya. Sama seperti Room to Read, kegiatan interaktif yang dibutuhkan oleh anak-anak juga belum disediakan pada Bacapibo. Selain itu, karena *platform* Bacapibo berbentuk *website*, maka butuh pengawasan orang tua lebih dalam penggunaannya, untuk menghindari anak mengakses *website* lain yang tidak diharapkan, baik disengaja maupun tidak disengaja. Selain itu, karena berbentuk *website*, Bacapibo juga membutuhkan akses internet yang stabil selama digunakan.

Selain Room to Read dan Bacapibo yang berbasis website, terdapat platform penyedia buku digital untuk anak dalam bentuk aplikasi, yang bernama Let's Read. Aplikasi Let's Read menyediakan ratusan buku cerita anak-anak bergambar yang tersedia atas berbagai macam bahasa, kategori, dan tema cerita (A. Kurnia, 2020). Terdapat juga buku dalam berbagai macam bahasa daerah Indonesia yang dapat menambah wawasan anak. Karena bentuknya yang merupakan aplikasi, buku-buku pada Let's Read dapat dibaca secara *offline* apabila telah diunduh terlebih dahulu. Namun, sama seperti Room to Read dan Bacapibo, kegiatan interaktif yang dibutuhkan oleh anak-anak juga belum disediakan pada Let's Read. Buku bacaan yang disediakan pada Let's Read juga belum menyediakan fitur video dan audio yang dapat menarik perhatian anak-anak. Gambar I.5 merupakan tampilan dari aplikasi Let's Read.



Gambar I.5 Tampilan Aplikasi Let's Read  
(Sumber:

<https://play.google.com/store/apps/details?id=org.asiafoundation.letsread&hl=en&gl=US>)

Berdasarkan berbagai pencarian data yang dilakukan, diketahui bahwa telah terdapat banyak upaya dan temuan yang telah dilakukan oleh masyarakat dan pemerintah dalam menghadapi krisis literasi membaca di Indonesia. Telah terdapat berbagai upaya untuk mengatasi ketidakmerataan akses buku di Indonesia. Namun hingga saat ini segala upaya tersebut belum mampu menyelesaikan permasalahan krisis literasi membaca di Indonesia. Selain itu, berbagai temuan platform yang telah ada juga belum memenuhi kebutuhan anak yang pada kenyataannya menyukai teknologi yang interaktif dan menyenangkan layaknya video gim dan media sosial. Kebijakan pemerintah yang mengharuskan upaya dari seluruh pihak, baik sekolah, keluarga, dan masyarakat pun belum dapat terlaksana seutuhnya dikarenakan kesibukan orang tua yang tidak dapat mendampingi anak dalam membaca. Maka dari itu akan dilakukan penelitian untuk merancang sebuah aplikasi literasi dan edukasi ramah anak sebagai salah satu upaya untuk menangani permasalahan krisis literasi membaca di Indonesia.

Terdapat berbagai varian solusi yang dapat menjadi sebuah upaya untuk meningkatkan tingkat literasi membaca pada usia anak, seperti aplikasi, produk interaktif, dan juga sistem. Namun pada penelitian kali ini solusi yang terpilih adalah sebuah rancangan aplikasi. Solusi tersebut dipilih dengan mempertimbangkan fenomena yang ada, yaitu tren bermain *gadget* pada usia anak. Kebiasaan bermain *gadget* pada usia anak yang kerap dipandang buruk oleh masyarakat hendak diubah pada rancangan aplikasi ini, dengan harapan

aplikasi ini dapat mengedukasi anak, khususnya dengan meningkatkan tingkat literasi membaca anak. *Platform gadget* yang digunakan merupakan daya tarik tersendiri bagi anak, dilihat dari tren bermain *gadget* yang marak terjadi di usia anak. Maka dari itu, aplikasi merupakan varian solusi yang terbaik sebagai upaya untuk meningkatkan tingkat literasi membaca di usia anak.

Tabel I.6 Perbandingan Metode

Metode	Kelebihan	Kekurangan
<i>User-centered Design</i>	Membantu dalam mengelola harapan dan tingkat kepuasan pengguna dengan produk	Mungkin sulit untuk menerjemahkan beberapa jenis data ke dalam desain
	Produk memerlukan lebih sedikit desain ulang dan lebih cepat diintegrasikan ke lingkungan	Produk mungkin terlalu spesifik untuk penggunaan yang lebih umum, sehingga tidak mudah dialihkan ke klien lain
<i>Design Thinking</i>	Menciptakan solusi yang benar-benar berharga bagi pengguna dengan tahap <i>empathize</i>	Biasanya memiliki durasi menengah-panjang (umumnya 7-8 bulan), versi yang lebih ringan dapat diadopsi untuk tujuan terbatas (seperti pembuatan ide saja)
	Keterlibatan yang kuat dari pengguna akhir yang merasa terlibat langsung dari sisi desain	Keterlibatan langsung dari pengguna yang berdampak pada ketersediaan waktu dan sumber daya yang ideal
	Memfasilitasi penyebaran dan pertumbuhan budaya inovatif	
<i>Emotional Design</i>	Memberikan pengaruh yang baik terhadap pengalaman pengguna dengan produk	Pada piramida prioritas kebutuhan pengguna, metode ini hanya memenuhi bagian <i>Delightful</i> atau <i>Pleasurable</i> . Sedangkan seharusnya <i>functionality</i> , <i>reability</i> , dan <i>usability</i> dipenuhi terlebih dahulu.
	Mempermudah perancangan produk sesuai dengan target emosi yang diinginkan	
<i>Persuasive Design</i>	Dengan basis psikologi membantu peneliti merancang sebuah desain yang dapat memudahkan pelanggan membuat keputusan.	Seringkali mengubah pengambilan keputusan di luar kesadaran user dengan memberi sugesti

Berdasarkan perbandingan dari setiap metode seperti pada Tabel I.6, metode yang digunakan dalam merancang aplikasi literasi dan edukasi ramah anak adalah *Design Thinking*. Metode tersebut dipilih karena *design thinking* sangat berguna dalam mengatasi masalah yang tidak jelas atau tidak diketahui, dengan membingkai ulang masalah dengan cara yang berpusat pada manusia, menciptakan banyak ide dalam sesi *brainstorming*, dan mengadopsi pendekatan langsung dalam pembuatan prototipe dan pengujian (Dam & Siang, 2020). Pada

penelitian ini, telah dilakukan berbagai upaya untuk menangani masalah rendahnya literasi membaca di Indonesia, namun sampai saat ini belum ditemukan solusi yang benar-benar efektif. Oleh karena itu, metode *design thinking* dengan keunggulannya yang menciptakan solusi yang benar-benar berharga bagi pengguna, melibatkan pengguna potensial secara mendalam, serta menumbuhkan budaya inovatif merupakan metode yang paling tepat digunakan untuk mengetahui solusi dari permasalahan literasi membaca di Indonesia yang sampai saat ini belum diketahui dengan pasti solusinya.

Berdasarkan keterangan yang telah dijelaskan, dibuat rumusan masalah untuk menyelesaikan permasalahan rendahnya tingkat membaca di usia anak sebagai berikut.

1. Apa saja kebutuhan pengguna yang perlu dipenuhi oleh aplikasi literasi dan edukasi ramah anak?
2. Bagaimana rancangan aplikasi literasi dan edukasi ramah anak berdasarkan metode *design thinking*?
3. Bagaimana hasil evaluasi dari rancangan aplikasi literasi dan edukasi ramah anak?

### **I.3 Pembatasan Masalah dan Asumsi Penelitian**

Dalam melakukan penelitian ini dibutuhkan batasan masalah agar penelitian fokus terhadap tujuan yang ditetapkan dan menghindari adanya penyimpangan dari pokok masalah yang diteliti. Berikut merupakan batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini.

1. Responden merupakan anak dengan rentang usia 8-11 tahun yang berlokasi di Bandung, Tangerang, dan Depok.
2. Perancangan aplikasi literasi dan edukasi ramah anak dilakukan hingga perancangan *high-fidelity interface prototype*.

Setelah menentukan batasan masalah, diperlukan juga penentuan asumsi penelitian untuk memperjelas proses penelitian dan menghindari variabel yang tidak bisa dikontrol. Asumsi yang digunakan dalam penelitian ini adalah bahwa selama penelitian berlangsung tidak ada pengembangan aplikasi sejenis.

#### **I.4 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dibuat sebelumnya, maka disusun tujuan penelitian untuk menjawab rumusan masalah tersebut. Harapannya, dengan ditetapkannya tujuan, penelitian menjadi terarah dan menghindari terjadinya penyimpangan dari tujuan awal. Tujuan dari penelitian skripsi ini terdiri dari tiga buah tujuan, yaitu sebagai berikut.

1. Mengidentifikasi kebutuhan pengguna yang perlu dipenuhi oleh aplikasi literasi dan edukasi ramah anak.
2. Merancang aplikasi literasi dan edukasi ramah anak berdasarkan metode *design thinking*.
3. Mengevaluasi rancangan aplikasi literasi dan edukasi ramah anak.

#### **I.5 Manfaat Penelitian**

Penelitian skripsi ini dibuat dengan harapan dapat bermanfaat bagi para pembaca, pengguna dari solusi, dan tentunya bagi peneliti sendiri. Terdapat tiga buah manfaat dilakukannya penelitian perancangan aplikasi literasi dan edukasi ramah anak. Berikut merupakan ketiga manfaat tersebut bagi pengguna, peneliti, serta bagi pembaca.

1. Bagi pengguna, diharapkan dapat menjadi solusi yang efektif dalam upaya menangani permasalahan rendahnya tingkat literasi membaca anak Indonesia.
2. Bagi peneliti, dapat menambah pengetahuan dalam perancangan aplikasi literas dan edukasi ramah anak.
3. Bagi pembaca, diharapkan dapat menambah wawasan serta menjadi pemancing terciptanya ide-ide solusi baru untuk menangani permasalahan rendahnya tingkat literasi membaca anak Indonesia.

#### **I.6 Metodologi Penelitian**

Pada bagian ini dijelaskan mengenai langkah-langkah yang dilakukan peneliti dalam melakukan penelitian mengenai perancangan aplikasi literasi dan edukasi ramah anak. Metodologi penelitian divisualisasikan dalam bentuk *flowchart* seperti yang dapat dilihat pada Gambar I.6.



Gambar 1.6 Flowchart Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian ini berawal dari penentuan topik, studi literatur, observasi awal, identifikasi dan perumusan masalah, penentuan batasan dan asumsi penelitian, penentuan tujuan dan manfaat penelitian, tahapan *design thinking*, dan analisis, hingga kesimpulan dan saran. Berikut dijelaskan mengenai masing-masing metodologi tersebut.

1. Penentuan Topik

Pada penentuan topik yang merupakan tahap awal penelitian, peneliti mencari dan menentukan topik yang hendak digunakan. Pada penelitian ini peneliti memilih topik perancangan aplikasi literasi dan edukasi ramah anak dengan menggunakan metode *design thinking*.

2. Studi Literatur

Pada tahap ini dilakukan pencarian informasi sebagai rujukan penelitian mengenai topik yang diangkat pada penelitian ini. Studi literatur dilakukan untuk memahami urgensi dari permasalahan krisis literasi pada usia anak di Indonesia serta metode desain interaksi secara mendalam diperoleh dari berbagai sumber diantaranya adalah buku, jurnal, artikel, maupun penelitian-penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya.

3. Observasi Awal

Tahap observasi awal dilakukan dengan mewawancarai *stakeholders* dalam topik terkait, yang pada penelitian ini merupakan anak Indonesia berusia 8-11 tahun, orang tua anak, dan guru sekolah dasar. Observasi dilakukan untuk mengetahui urgensi dari permasalahan rendahnya literasi membaca di Indonesia pada usia anak. Selain itu, observasi juga bertujuan untuk menggali faktor-faktor apa saja yang menjadi penghambat literasi membaca di Indonesia pada usia anak.

4. Identifikasi dan Perumusan Masalah

Pada tahap ini dilakukan identifikasi masalah menggunakan data-data yang diperoleh dari studi literatur dan observasi awal yang telah dilakukan. Dari identifikasi masalah yang telah dilakukan, disusun perumusan masalah, yaitu apa saja kebutuhan pengguna yang perlu dipenuhi oleh aplikasi literasi dan edukasi ramah anak, bagaimana rancangan aplikasi literasi dan edukasi ramah anak berdasarkan metode *design thinking*, dan bagaimana hasil evaluasi dari rancangan aplikasi literasi dan edukasi ramah anak.

5. Penentuan Batasan dan Asumsi Penelitian

Pada tahap ini dilakukan penentuan batasan dan asumsi dari penelitian yang dilakukan. Tujuan dilakukannya batasan dan asumsi penelitian adalah untuk mempermudah peneliti agar penelitian tidak menyimpang dan tetap fokus pada tujuan yang telah ditetapkan.

6. Penentuan Tujuan dan Manfaat Penelitian

Tahap selanjutnya adalah penentuan tujuan penelitian dengan menjawab rumusan masalah yang telah ditetapkan. Tujuan ditentukan agar peneliti dapat fokus dan tidak mengalami penyimpangan dalam penelitian. Selain itu, dilakukan juga penentuan manfaat penelitian bagi peneliti, pembaca, dan pengguna rancangan aplikasi.

7. Tahapan *Design Thinking*

Pada fase pertama proses *design thinking*, yang dilakukan adalah mempelajari lebih lanjut tentang pengguna potensial, kebutuhannya, dan tugas yang harus selesaikan pengguna. Bersamaan dengan itu, pada tahap ini dilakukan juga pendefinisian kerangka kerja kreatif dengan lebih tepat untuk merancang solusi dari permasalahan (Lewrick et al., 2020). *Tool* yang digunakan pada fase ini adalah *explorative interview*, yang bertujuan mencari kebutuhan pengguna, dengan membangun hubungan yang mendalam dengan orang yang diwawancarai, sehingga dapat diperoleh pemahaman mendalam tentang pengguna dan kebutuhannya yang tidak terucapkan. Selanjutnya digunakan *tool stakeholder map* untuk mendapatkan gambaran umum dari seluruh pihak yang memiliki kepentingan dalam masalah dan solusi potensial. Selanjutnya digunakan juga *tool peers-observing-peers*, untuk mengetahui lebih dalam mengenai kebutuhan *stakeholder* inti berdasarkan hasil penentuan *stakeholder map*. Fase *empathize* ini membantu memastikan peneliti mempelajari lebih lanjut tentang pengguna potensial. Selanjutnya, pada tahap *define*, penelitian difokuskan pada evaluasi, interpretasi, dan pembobotan temuan yang telah dikumpulkan. Sehingga akhirnya diperoleh suatu sudut pandang atau persona tertentu (Lewrick et al., 2020). Pada fase ini, *tools* yang digunakan adalah persona dan "*how might we...*" *questions*. *Tool* persona dipilih untuk digunakan dengan tujuan untuk mendapatkan pemahaman yang konsisten tentang pengguna potensial, sedangkan *tool* "*how might we...*" *questions* digunakan untuk mengetahui kebutuhan yang teridentifikasi menjadi tantangan desain yang nyata, untuk dikembangkan ke fase yang lebih lanjut. Setelah menentukan "*how might we...*" *questions* pada fase *define*, fase *ideate* dilakukan. *Ideate* merupakan langkah untuk menemukan solusi untuk masalah yang diteliti (Lewrick et al., 2020). Pada fase ini, digunakan *tools* seperti *brainstorming*

untuk mencetuskan ide sebanyak mungkin, serta *2x2 matrix* untuk mengelompokkan ide dan menghasilkan ide yang terpilih untuk dikembangkan ke fase yang lebih lanjut. Pembuatan *prototype* membantu menguji ide dari solusi yang telah dirancang dengan cepat dan tanpa risiko dengan melibatkan calon pengguna (Lewrick et al., 2020). Terdapat dua tahap pembuatan *prototype*, dimulai dari *low-fidelity prototype*, hingga *high-fidelity interface prototype*. Jenis *prototype* yang dilakukan pada penelitian ini adalah sketsa pada kertas untuk *low-fidelity prototype*, dan juga menggunakan *software* Figma untuk membuat *high-fidelity interface prototype* untuk tablet dengan ukuran 11 inch. Tahap selanjutnya adalah *test* atau pengujian. Fase *test* harus dilakukan setelah setiap *prototype* dibangun, bahkan jika fungsi belum dikembangkan. Pada tahap *test* akan diciptakan interaksi dengan pengguna potensial untuk memberikan umpan balik yang membantu dalam pengembangan *prototype*. Maka dari itu dipilih dua metode *test* yang sesuai untuk *prototype* aplikasi edukasi dan literasi ramah anak, yaitu *usability testing* dan juga *feedback capture grid*. Pada *usability testing*, akan dilakukan pengujian beberapa kriteria, seperti *usefulness*, *effectiveness*, *efficiency*, *learnability*, dan *satisfaction*. Selanjutnya pada pengujian dengan *feedback capture grid*, akan dikumpulkan informasi mengenai apa yang pengguna sukai dari rancangan aplikasi, kritik yang membangun, hal-hal yang membuat pengguna bingung, serta ide-ide perbaikan dan pengembangan lanjutan dari aplikasi.

8. Analisis

Pada tahap ini dilakukan analisis terhadap perancangan aplikasi literasi dan edukasi ramah anak yang telah dilakukan. Tahap analisis bertujuan untuk memberikan jawaban dari rumusan masalah yang telah ditetapkan guna mencapai tujuan penelitian.

9. Kesimpulan dan Saran

Tahap penyusunan kesimpulan dan saran merupakan tahap terakhir dalam penelitian. Pada tahap ini disimpulkan hasil analisis berdasarkan rumusan masalah yang telah ditetapkan. Selain itu, diberikan saran untuk pembaca maupun peneliti yang hendak melakukan penelitian serupa.

## I.7 Sistematika Penulisan

Penelitian ini tersusun ke dalam lima bab. Bab 1 adalah mengenai pendahuluan penelitian, bab 2 mengenai tinjauan pustaka, bab 3 mengenai pengumpulan dan pengolahan data, bab 4 mengenai analisis, dan ditutup dengan bab 5 yang membahas kesimpulan dan saran. Berikut merupakan penjelasan dari masing-masing bab.

### 1. Bab 1 Pendahuluan

Pada bab ini akan dibahas mengenai apa yang melatar belakangi masalah yang diteliti. Selanjutnya akan dibahas juga mengenai identifikasi dari permasalahan yang diteliti. Kemudian akan ditentukan rumusan masalah, penentuan asumsi dan batasan penelitian, tujuan dilakukannya penelitian, metodologi penelitian, dan juga sistematika penulisan dalam laporan.

### 2. Bab 2 Tinjauan Pustaka

Pada bab ini akan dibahas mengenai teori-teori yang menjadi dasar dalam penelitian ini. Seluruh metode pengumpulan dan pengolahan data, akan merujuk pada teori yang ada pada bab ini. Teori pada bab ini mencakup penjelasan literasi, *design thinking*, *tools* seperti *explorative interview*, *stakeholder map*, *peers-observing-peers*, *persona*, *“how might we...” questions*, *brainstorming*, *2x2 matrix*, *feedback capture grid*, dan *usability testing*.

### 3. Bab 3 Pengumpulan dan Pengolahan Data

Pada bab ini akan dibahas mengenai segala pengumpulan kebutuhan dari para *user* dengan *tools* yang digunakan pada fase *empathize*, dilanjutkan dengan tahap *define*, *ideate*, *prototyping*, dan pada akhirnya dilakukan pengujian untuk mendapatkan ide pengembangan dan perbaikan.

### 4. Bab 4 Analisis

Pada bab ini akan dibahas mengenai analisis mengenai segala proses penelitian, dimulai dari tahap yang paling awal, yaitu tahap penentuan responden, tahap *empathize*, hingga pada akhirnya akan dibahas analisis mengenai tahap *test* aplikasi.

### 5. Bab 5 Kesimpulan dan Saran

Pada bab ini akan dibahas mengenai kesimpulan yang didapat dari penelitian, untuk menjawab rumusan masalah yang telah ditetapkan. Dijelaskan juga saran-saran yang diberikan kepada peneliti selanjutnya.